Paroles recueillies en 823 après Néinnes auprès d'un esclave Gadhar de Pôle.
Extrait de " Les histoires du Pays d'où je viens " par Julianus Pirius,
ethnologue Dérigion rédigeant un travail récréatif sur les légendes Gadhars.

On nous appelle les Gadhars, mais on nous refuse ce que ce mot même signifie…
On nous enferme dans des camps ou des arènes, on nous utilise et on vante nos mérites… comme on parle d'un chien de compagnie…
On discute dans les rues des mérites des gladiateurs à la peau noire, mais on applaudit quand l'un d'eux tombe sous les coups de boutoirs d'un cousin.
On nous murmure des compliments, mais ils ont lieu sur l'estrade des esclaves, quand on compare la blan-cheur de nos dents…
Vous nous appelez Gadhars, mais pourtant, vous ne savez rien de nous…
Vous ne savez rien de nos rêves, vous ne savez rien de nos ancêtres…
Vous ne savez rien de nous…
Alors, je vous interroge, vous qui me demandez de vous parler des histoires de mon passé :
Avez-vous assez d'encre et de parchemin pour écrire tout ce que j'ai à vous dire ?
Avez vous assez de mémoire pour vous rappeler qui vous êtes et qui nous sommes ?
Avez vous assez de vif-sang pour vous souvenir de la chaîne de la vie ?
Avez vous assez d'intelligence pour comprendre où sont les gentils sauvages et où sont les vrais hommes…

Introduction

De la même façon que pour les elfes ou les armes-dieux, les informations détaillant le peuple Gadhar sont réparties dans divers suppléments et se sont progressivement complétées par le biais de petites aides de jeu. Ainsi, en plus des descriptions issues du Livre de Base ou du supplément consacré aux Batranoban et aux Gadhars : Poussière d'ange ", il faut compter sur l'adjonction de la mémoire ancestrale (une aide de jeu initialement parue dans le n°7 du magazine Plasma et reprise dans le supplément Contes et Légendes) et sur une mise au point au sujet de la relation particulière que les Gadhars entretiennent avec le fluide (elle aussi dans le supplément Contes et Légendes).

De plus, nous insisterons ici sur le fait que derrière une façade caricaturale de " bons sauvages " ou d'indigènes sanguinai-res, les Gadhars forme un peuple très complexe dont l'origine en tant que race, remonte au cycle de Raz précédent (et en cela ils sont uniques). Et dans cette aide de jeu, qui reprend les informations distribuées par Siroz, nous allons essayer d'organiser ces données en les liant par une trame forte (aux connotations mystiques ou religieuses), matérialisant le particularisme du peuple Gadhar et de leur merveilleux héritage génétique.

Calendrier selon le cycle de Raz	Calendrier De Néinnes	Faits marquants
An 1	- 10527	Année la plus froide du cycle de Raz
An 3000	/	**Les humains sortent de leurs refuges souterrains**
An 3400	/	**Les Pères réapprennent à manipuler le Fluide**
An 4000	/	**1ères vraies civilisations (au sud du continent)**
An 4500	/	**1ère arme-dieu / Disparition des Pères** **Eparpillement des Gadhars vers le nord et l'est**
4500 / 4600	/	Extinction de 90% des êtres vivants, mutations majeures Apparition des elfes, nains et orks
An 5000	- 5500	Apogée de la civilisation elfique, fondation de Pôle
6500 / 7000	/	Disparition progressive des elfes

7200	/	Disparition des nains (ou bien vers 5250 de Raz selon C&L)
7800 / 8000	/	Extinction des orks
An 8500	- 2000 environ	Apparition de l'écriture chez les Batranobans
An 9500	- 1000 environ	**Migration des Gadhars vers les jungles du Sud**
/	- 753	Arrivée des Piorads
/	- 500	Migration des Piorads vers le nord-est
10527	+ 1	Création du Calendrier De Néinnes Années les plus chaudes du cycle de Raz
/	+ 200	**Epopée d'Alou, porteur d'Arme Vive**
/	+ 452	Apogée de l'empire Dérigion
/	+ 842	**Départ de « La Lune Rouge »**
/	+ 834	**Début de la guerre Vorozions / Gadhars**
/	+ 970	**Première victoire Gadhar dans le Désert de Samenelles**
11558	+ 1031	Début de la Campagne « Eclat de Lune »
/	+ 1033	**Crise Batranobanne, réveil économique des Gadhars**
/	+ 1036	Fin de la Campagne « Eclat de Lune », Eveil de Bert III
/	+ 1037 / + 1040	**Les porteurs sont peu à peu chassés de la jungle** **Prise de conscience du particularisme Gadhar**
/	+ 1051	Seconde époque de Bloodlust

A elles seules, deux " classes " de personnages résument le fait que les Gadhars forment un peuple totalement différent des autres humains de Tanaephis : les sorciers et les souvenants. Tandis que les premiers parviennent à canaliser et à utiliser le fluide magique ambiant, les seconds ont accès à une mémoire ancestrale (parfois qualifiée de " mémoire génétique ") qui leur permet de revivre par flash ou par rêve des événements de la vie de leurs ancêtres, de ce cycle de Raz ou des précédents !

De plus, le peuple Gadhar compte d'autres types de personnages spécifiques : les dresseurs et les invisibles, et un mode de communication visuel unique : les couleurs. Nous vous proposons donc ici un peu de Background supplémentaire, qui en regroupant toutes ces données et en les organisant, fait ressortir toute la spécificité de ce peuple.

L'origine et l'histoire des Gadhars

Dans un premier temps, il faut distinguer les Pères : les géants qui ont été les premiers à utiliser le fluide (entre l'an 3 000 et l'an 4500 du cycle de Raz), des humains que l'on nomme Gadhars.

Quand il y a 8500 ans, avec le retour de la chaleur, les humains sont sortis des cavernes, 3 groupes principaux pouvaient être distingués : deux d'entre eux avaient la peau noire (qui trouve son origine dans un époque lointaine, où les rayonnements ultraviolets étaient plus importants) et le dernier possédait une peau claire.

- Parmi les hommes à la peau noire, un groupe de tribus possédait une affinité extrême avec le fluide, grâce à leurs rêves ils réapprirent à le manipuler et devinrent les Pères. Certaines de ces tribus étaient entièrement pacifiques (Iswanatti fut de ceux-ci), d'autres étaient plus belliqueuses, voir malfaisantes (Tinouata fut de ceux-la).

- Les autres hommes à peau noire (ceux qui devinrent les Gadhars que nous connaissons) mirent beaucoup plus de temps à développer une civilisation et ils en étaient encore à la sauvagerie la plus pure quand les Pères avaient déjà fondé leur civilisation, pris la taille de géant et disparus dans la lutte extraordinaire qui provoqua la déchirure, d'où proviennent les " âmes " des armes-dieu. On peut aussi supposer que de nombreux Gadhars vivaient directement sous la protection ou sous la domination des Pères (d'où l'origine du terme) et que lorsque ceux-ci disparurent, ces Gadhars se mêlèrent aux autres tribus. Vu sous cet angle, le terme de " Pères " ne désigne pas une liaison biologique avec les Gadhars que nous connaissons (qui ne sont pas leurs descendants), mais plutôt un terme imagé pour décrire ceux qui furent les premiers guides, protecteurs ou dirigeants des Gadhars (dans ce cycle de Raz).

- Enfin, la troisième catégorie, celles des humains à peau blanche, dont les gènes avaient totalement dégénéré au cours des milliers d'années du grand hiver de Raz. Ils subirent de plein fouet le réveil des virus du printemps de Raz et se diversifia en une multitude de race : elfe, nain, 2 races d'orcs, plus les autres races d'humains de Tanaephis (sauf les Piorads bien sûr).

Ainsi, quand on parle des Gadhars, il faut toujours garder à l'esprit qu'ils ne sont pas comme les autres peuples d'humains : les Gadhars sont plus proches de ceux qui devinrent les Pères que des autres humains.

A la suite de la disparition des Pères, il y a 7000 ans, les Gadhars s'éparpillèrent vers le nord et vers l'est (mais seuls quelques souvenants s'en rappellent). Le peu de civilisation que leurs avaient inculqué les Pères s'éteignit rapidement et les Gadhars redevinrent des sauvages, comme les autres humains, tandis que les civilisations des méta-humains (elfes, nains, orks) se développèrent. De ce qu'il advint des Gadhars durant les milliers d'années que durèrent la domination de ces races, nous ne pouvons qu'émettre des suppositions, mais peu à peu, comme les autres humains, ils s'organisèrent, développèrent des castes, créèrent le système des couleurs corporelles…

D'après les archives des Batranobans, et donc aussi loin que peuvent s'en souvenir les humains de Tanaephis, ceux que l'on allait connaître sous le nom de Gadhar, vivaient à l'Est du continent et ces hommes avaient déjà la peau noire (il y a 3000 ans environ).

Puis près de 1000 ans avant l'avènement du calendrier De Néinnes (il y a 2000 ans), les Gadhars prirent le chemin du sud (pour une raison inconnue des scientifiques de Tanaephis) et gagnèrent la jungle équatoriale. Certains textes disent que cette migration était une fuite devant les tribus Piorads (voir page 19 de Contes et Légendes), mais comme ceux-ci n'ont débarqué que 300 plus tard, cette théorie ne tient pas. L'hypothèse généralement retenue par les scientifiques Dérigions est que les Gadhars on été attirés par la chaleur du sud et chassés de leurs terres par les autres humains plus civilisés. Il existe même des ouvrages d'histoire montrant les Dérigions nouvellement unifiés chassant les méchants sauvages à la peau noire vers le sud hostile pour cultiver les terres fertiles que ceux-ci occupaient. Toutefois, un Mj avisé (ayant lu Contes et Légendes ou Corps étrangers) saura que si les Gadhars ont migré vers le Sud et ses écosystèmes hostiles, c'est à la suite de manipulations des Armes-dieu, agissant en vue de déplacer au Sud la population la plus à même de survivre dans la jungle et de devenir un des remparts de la " Forteresse Tanaephis ".

Voici donc les faits : les Gadhars sont des humains issus d'un cycle de Raz précédent et leurs gènes particuliers leur donnent deux talents que n'ont pas les autres peuples d'humains : c'est ce que nous nommerons le vif-sang. Et, même si cela ne va pas du tout plaire aux membres de l'Ordre nouveau (Secte raciste prônant la supériorité de certains humains sur d'autres), le patrimoine génétique des Gadhars possède des particularités qui sont quasiment absentes des autres peuples. Attention ! Il ne faut pas dire que les Gadhars ont un sang plus pur que les autres races, car cela supposerait d'avoir comme référence un humain idéal, or rien ne prouve que ceux des cycles de Raz précédents étaient meilleurs ou supérieurs aux humains de ce cycle. De plus, il ne faut pas penser que les gènes Gadhars sont supérieurs aux gènes des autres races, car par exemple, l'espèce des elfes, qui a largement dépassé en évolution toutes les autres espèces était issue d'une mutation à partir du génome des humains non Gadhars. Bref, les Gadhars sont différents, pas meilleurs ni plus " purs " (je déteste ce terme), mais leurs patrimoine génétique est différent de celui des autres races d'humains qui peuple Tanaephis (nous ne parlerons pas des Piorads ici !).

Leur héritage particulier

Il est bien connu que certains Gadhars ont un comportement et des capacités étranges ; mais comme ni les Dérigions, ni les Batranobans n'ont fait d'études globales sur le peuple Gadhar (qu'ils considèrent comme étant de gentils sauvages ou des barbares sanguinaires), personne n'a jamais vraiment compris ce que cache les légendes et les superstitions. Simplement mentionnés dans le livre de base et dans le supplément Poussière d'ange, les " Souvenants " et les " Sorciers " sont bien développés par la suite (voir Contes et Légendes). Il nous est alors expliqué que certains Gadhars parviennent à canaliser le fluide, de la même façon qu'une Arme-dieu, un elfe ou un Père et qu'ils peuvent alors utiliser cette énergie sous la forme d'un pouvoir. De même, le concept de mémoire ancestrale permet de mieux comprendre les flashs dont sont victimes certains Gadhars et d'expliquer pourquoi un esclave, issu de trois générations d'esclaves, peut quand même s'échapper de Pôle et survivre en milieu hostile, tout en arrivant à rejoindre la jungle de ses ancêtres. Vous remarquerez que j'ai utilisé le terme victime pour décrire les relations entre les flashs et le Gadhar qui se souvient et parfois en effet, les flashs sont plutôt une malédiction (voir paragraphe suivant ou la nouvelle des pages 16 à 18 dans Contes et Légendes).

La mémoire ancestrale

Dans sa vieille masure en roseaux, au bord des marécages, le vieil Umgo parlait à voix basse, assis en tailleur, seul dans l'obscurité... Il ponctuait ses rêveries éveillées de hochements de tête et un éventuel observateur n'aurait put savoir si le vieux Gadhar parlait à des auditeurs visibles de lui seul ou s'il n'était pas tout simplement fou...

Oui, mon frère, tu as bien fait de stopper ta course pour reprendre ton souffle, les cousins qui te poursuivent ne peuvent te rattraper et ils ont certainement perdus tes traces, occupés à danser en rond. Ils te laissent panser tes plaies, pour mieux te fondre dans la forêt et redevenir celui que l'on en peut voir.

Quand à toi, jeune fille aux yeux comme le soleil, tu danse toujours dans ta tour de cristal bleu, comme à chaque fois que tu viens me rendre visite, les nuits où les 3 Sœurs descendent dans la nuit. Je ne connais pas ton nom, ni de quel peuple de cousin sont issus tes pères, mais j'aime ton sourire quand tu danse follement et que ton cœur s'emballe...

Vous tous, mes autres amis, qui peuplez mes rêves, soyez heureux, car je viens vous rejoindre... Vous tous mes chers amis, vous pour qui j'ai revêtu ce soir les couleurs de la joie et du rêve, soyez heureux... Car cette nuit, marque le moment où je vais mourir... Et je n'en ressens aucune peur, car vous serez là pour m'accueillir...

Alors, quand j'aurais rejoins ceux qui m'ont permis de vivre, quand mon maillon aura prolongé la grande liane de mon clan-esprit, je pourrais revenir à mon tour et guider mes fils et mes filles. J'aurais alors le temps pour explorer vos vies et au fil des cycles des Sœurs, je montrerai à ma lignée les faits qui ont guidé ma vie et ceux qui peuvent guider la leur...

Je vous rejoins mes amis, je vous rejoins.

Je m'unis à vous... car en cette nuit si paisible, ma vie de Gadhar se termine...

lRelativement bien décrite dans Bloodlust, voici quelques mises au point sur la mémoire ancestrale des Gadhars (aussi nommée mémoire génétique pour les joueurs) et plus particulièrement sur son intégration à la culture de ce peuple.

- De rares Gadhars (30% de la population non métissée) possèdent le gène à l'état actif (c'est à dire que leur deux parents leur ont transmis le gène), ils héritent alors de la faculté d'avoir des flashs issus de leur mémoire génétique... D'autres le possèdent mais à l'état inactif : il faut avoir hérité le gène des 2 parents pour que celui-ci soit actif, ces Gadhars ont alors 1 chance sur 2 de transmettre le gène à leur descendance, mais eux ne peuvent bénéficier de ses effets. Enfin, certains Gadhars n'ont pas ce gène dans leur patrimoine génétique : ils n'ont donc pas accès à cette faculté et ne peuvent le transmettre à leur descendance.

- Parmi les 30% de Gadhars qui peuvent potentiellement avoir accès à la mémoire ancestrale, seulement 1% de ceux-ci peuvent y puiser des souvenirs clairs, faire des rêves utiles (soit 3 Gadhars sur une population totale de 1000 individus). Ainsi, posséder le gène de la mémoire ancestrale seul ne suffit pas pour devenir ce que les Gadhars (et les règles de Bloodlust) nomment un " Souvenant ", il faut posséder d'autres gènes ou une disposition psychologique particulière qui permet au talent de s'éveiller totalement.

- Du point de vue des Gadhars eux-même, tout cela reste très mystérieux et s'ils ont compris le caractère héréditaire de ce facteur, ils pensent que le pouvoir est contenu dans le sang et ils distinguent le " Vif-sang ", au caractère magique et sacré, du " Sang-mort ", sans pouvoir. Quand aux autres peuples de Tanaephis, ils n'ont même pas conscience du don des Gadhars et parlent de folies et folklore simpliste ou bien considèrent que les Gadhars sont plus près des animaux que des hommes et que cela explique leur comportement instinctif poussé.

- Avoir accès à la mémoire ancestrale permet de visualiser des épisodes de la vie de ces ancêtres (principalement des 5-6 générations précédentes). Dans la majeure partie des cas, le Gadhar revit simplement une scène de la vie des ancêtres directs : père, mère, grands parents… et dans des cas exceptionnels, ce sont les esprits des ancêtres morts qui parlent. Il ne faut donc pas les confondre avec des vies antérieures : ce n'est pas l'âme du personnage souvenant qui s'exprime et qui lui fait revivre une incarnation passée (façon Paco Rabanne).

- Le plus souvent la mémoire ancestrale s'exprime par le biais de rêves ou bien par flash ou impressions de déjà-vu, et dans de rares cas, il s'agira de transes éveillées (voire même de communication entre le souvenant et son ancêtre). Quand à ce qu'elle peut apporter, je vous conseille de lire attentivement le récit d'Apapah dans Contes et Légendes, ou le scénario L'amour passe et renaît dans Chroniques sanglantes. Mais il est évident que ces cas extrêmes traitent des " Souvenants " et que pour les autres Gadhars, les liens avec leur mémoire ancestrale ne pourront être, au mieux, qu'épisodique.

Comment expliquer ce phénomène ?

La mémoire ancestrale est issue d'un programme génétique, hérité d'une manipulation complexe lors d'un cycle de Raz précédent. Grâce à cette manipulation, les souvenirs, émotions et la personnalité d'un Gadhar s'inscrivent dans ses chromosomes sous la forme de gènes et peuvent se transmettre à sa descendance. Celle-ci pourra y puiser, plus ou moins consciemment, et uniquement si elle possède un gène particulier (et actif), qui permettra aux souvenirs de se révéler.

De plus, en examinant les secrets de l'origine des armes-dieux (voir Les Voiles du Destin), nous savons que l'âme d'une personne peut être préservée par delà la mort. Les Stilfari'n ont développé une technologie qui leur permet de stocker l'âme d'un humain sur une plaque de quartz (et à celle-ci de s'envoler… mais ceci est une autre histoire…), alors imaginons que les ancêtres des Gadhars aient eux aussi compris ce potentiel offert par le fluide et qu'au lieu d'utiliser la technologie, ils aient fait appel à la magie… Ainsi, on peut comprendre que certaines personnes, parfaitement en harmonie avec elles-mêmes puissent au moment de leur mort, laisser une empreinte de leur âme sur le fluide. Dans ces cas, extrêmes et rares, l'âme conserve une relative indépendance, et quand un de ses descendant possède la faculté d'accéder à la mémoire de ses ancêtres, l'âme trouve un interlocuteur de choix et entretiendra une relation étroite avec lui. Puis au fil du temps, l'âme perd peu à peu son humanité et elle disparaît se fondant dans le fluide où elle baigne et l'individualité de la personne disparaît, ne laissant que ces souvenirs dans les gènes de ses descendants... Ainsi, les âmes de quelques ancêtres peuvent avoir une certaine liberté et prendre des initiatives : voir par exemple le cas de Lohno dans Contes et légendes, où ses ancêtres cessent de lui parler afin qu'il puisse à nouveau être libre, ou bien la relation à la limite du parasitisme qu'entretiennent Sahuma et Munto dans Chroniques Sanglantes (scénario L'amour passe et renaît).

Le fait de considérer que les relations ancêtres - souvenants ne sont pas uniquement des élucubrations de souvenants psychotiques (et donc des maladies mentales), mais plutôt des souvenirs inscrits dans les gènes ou de véritables rémanences d'âmes, nous fait toucher quelque chose de mystique… voyons comment les Gadhars voient tout cela…

La Grande Liane de la Vie

Ce concept est une façon d'approcher les manifestations de la mémoire génétique du point de vue des Gadhars, il permet d'intégrer la mémoire des ancêtres à la culture Gadhar, sans pour autant développer de religions structurées (inadéquates aux mondes de Bloodlust). Car il ne faut pas oublier que 30% des Gadhars peuvent avoir des flash mémoriels épisodiques et il est évident que toute une partie de la culture de ce peuple tourne autour de cette particularité.

Pour les Gadhars, tous les humains ont en eux une âme qui, une fois qu'ils sont morts, passe dans un autre plan d'existence où elle continue à subsister. Ensuite, suivant les croyances de chaque tribu, l'âme repasse dans le plan des humains (réincarnation), ou bien, elle part vers un autre monde fait de lumière, ou encore vers une grande forêt paradisiaque… Cette âme est l'essence même de la personne décédée et possède tous ces souvenirs, c'est avec elle que communiquent les "Souvenants" et c'est grâce à elle qu'un Gadhar possédant le "Vif-sang", fait des rêves qui enrichissent sont existence.

Tous les membres d'une famille ont des âmes proches et en regroupant une lignée (morts et vivants) on peut donc définir un ensemble d'âmes : le Clan-esprit. La succession de ces esprits, classés par ordre chronologique, depuis un ancêtre éloigné jusqu'à un descendant précis forme la Liane de Vie du Clan-esprit, aussi nommé : "Grande Liane de la Vie". En effet, dans l'imaginaire Gadhar, la succession des âmes d'une même lignée est vue sous la forme d'une liane car ils ignorent ce qu'est une chaîne. Ces lianes descendent sur les flancs d'un arbre immense dont la cime représente le passé lointain et les racines ce qui n'a pas encore été révélé (et donc le passé). Les lianes couvrent ses flancs et s'emmêlent en un immense réseau : dans certains cas, les Lianes de vie se rejoignent et fusionnent : quand une personne naît de l'union de deux êtres dont les Lianes de vie ont une vigueur équivalente. Dans d'autres cas, une Liane perd de sa vigueur et elle revient une branche annexe ou bien elle meurt (quand une lignée s'éteint sans descendance). Enfin, parfois les Lianes se ramifient, des frères et des sœurs prenant des chemins de vie totalement différents (ils ont un passé commun, mais des choix de vie, des destins et des descendants distincts).

Le Clan-Esprit existe par de-là le temps : ses membres ont toujours des pensées conscientes et ils continuent à évoluer (ou à ne rien apprendre), puis ils changent à nouveau de plan. Certaines tribus pensent que seuls les vrai hommes (les Gadhars) appartiennent à un Clan-Esprit. D'autres que tous les cousins (les non-Gadhars) ont aussi un Clan-Esprit, mais qu'ils ont perdu le " Vif-sang " et donc qu'ils ne peuvent communiquer avec leur ancêtres. Ces Gadhars, généralement à tendance philanthropiques et pacifiques éprouvent un sentiment de peine envers les humains qui n'ont pas accès à la mémoire des ancêtres, car ils pensent que ceux-ci resteront à jamais incomplets (les Gadhars parlent d'Orphelins ou d'Esprit-orphelins).

Le culte des ancêtres

Le fait de pouvoir accéder à des souvenirs issus de ses ancêtres conduit presque automatiquement à les respecter et au moins à ne pas les oublier. Il est donc tout naturel que penser que de nombreuses tribus Gadhars ont développé un culte des ancêtres aux règles plus ou moins établies. Ainsi, chaque tribu ou groupe de tribu peut avoir développer ses propres rites ou coutumes, à la façon des indiens d'Amazonie ou de certaines peuplades d'Asie ou d'Océanie.

Par exemple :
- la conservation des crânes des ancêtres illustres, trônant sur les poutres enfumées des huttes de roseaux, Les crânes pourront êtres peints ou garnis de plumes ou parfois encore, les têtes seront réduites à la façon des Jivaros.
- le possession d'un petit autel ou d'une stèle dédiée aux ancêtres, avec parfois une véritable liane, symbolisant la liane de vie du chef de famille. Sur cette liane seront accrochés des souvenirs ayant appartenus aux divers aïeux (mèche de cheveux, boucle d'oreille ou de nez, pointe de lance, fétiches divers…).
- Des gravures sur les troncs des habitations, des entailles pour chacun des habitants et pour leurs actions prestigieuses. Ou bien des symboles gravés sur un arbre symbolique planté par le premier chef de famille, lors de la fondation du village…

Souvenants et Refusants

Dans la plupart des cas, les Gadhars qui accèdent à la mémoire ancestrale supportent relativement bien cette connexion, mais ils n'en bénéficient que de façon passive et partielle : par flashs, souvenirs fugaces. Dans de rares cas, les " Souvenants ", le Gadhar peut explorer, de façon plus ou moins consciente, l'intégralité de sa liane de vie (en la remontant) et consulter la mémoire des membres de son Clan-Esprit. Ce qui est d'autant plus difficile que l'on remonte dans le passé, car peu à peu les âmes se détachent du plan matériel et elles deviennent inaccessibles. Dans des cas encore plus rares, pour ne pas dire extrêmes, le souvenant peut entrer en communication directe avec son ancêtre et discuter véritablement avec lui, certains vivent même en permanence avec l'esprit d'un de leurs ancêtres (voir le scénario L'amour passe et renaît dans Chroniques sanglantes). Mais il existe aussi le cas où la connexion entre le Gadhar et son Clan-Esprit est défaillante, ou que pour des raisons psychologiques le personnage ne supporte pas la connexion avec sa Liane de vie. Un tel personnage devient alors un asocial ou un fou (quand il perd son individualité dans le Clan-Esprit), et certains Gadhars, ne supportent plus le contact avec leurs semblables, quittent le clan. Ils deviennent alors des hors-castes et sont nommés les " Refusants ", en opposition avec les " Souvenants ". C'est pourquoi, quand une famille pense que son enfant est un souvenant, elle part consulter un sage ou un sorcier pour lui confier son enfant afin que celui-ci parviennent à contrôler ses rêves, ou du moins à ne pas en être victime, car il risque de devenir fou, de ne plus discerner la réalité des rêves…

Les "Fils"

Dans certaines tribus, à tendance guerrières, les relations avec les ancêtres ont été dénaturées et les souvenirs de l'existence des "Pères" ont engendrés des variantes autour du thème des Clans-Esprits.

L'accent n'est plus mis sur la notion de Clan-Esprit (la tribu étant le Clan), mais autour d'un ancêtre particulier et d'un seul. Le Gadhar se proclame alors comme étant l'héritier de celui-ci, son "Fils" et pense qu'en honorant la gloire de son ancêtre, celui-ci en retour lui dispensera des conseils et des enseignements. Dans une première approche, cette idée peut sembler normale, mais généralement ces tribus poussent le concept jusqu'à son extrême, ce qui le dénature complètement. Ainsi, un "Fils" renie ses autres ancêtres et il les néglige comme étant indignes, toutes les expériences profitables issues de sa mémoire ancestrale seront considérées comme issues de son "Père", ou inspirées par lui. De même, un Gadhar se proclamant comme un "Fils", doit obligatoirement faire référence à son "Père" et il se renie donc le fait d'être un individus, un homme libre et c'est justement ce que veux dire le mot "Gadhar".

La manipulation du fluide (la magie Gadhar)

Petit, aujourd'hui commence ton apprentissage, aujourd'hui commence ton enfantement… et je ne te parlerai pas encore de Renaissance, car il se peut que ce jour n'arrive jamais…
Mais il te faut savoir, petit, que le chemin qui ouvre les lignes des forces vives de la forêt est long, périlleux et que tu risque de ne jamais en voir l'extrémité. Suivre les traces des Pères te prendra ta vie entière et sans doute même au-delà, quand tu auras rejoins ton Clan-esprit…
La plupart de mes apprentis n'ont jamais réussi, ni même approché, le but que tu t'es fixé, ils sont redevenus des chasseurs, des guerriers ou élèvent leurs enfants ; certains sont devenus des dresseurs alors que d'autres ont quitté le village pour vivre parmi Ceux que l'on ne voit.
Réfléchis une dernière fois mon petit, pense à ce que sera ta vie…
Pense que pour toi le monde va changer…
Pense que tu verra les choses, mais aussi ce que cachent les choses, que tu verra les hommes mais aussi ce que cachent les hommes, que tu verra la forêt, mais aussi ce qui vis dans la forêt…

Extrait d'une cérémonie d'initiation entre le sorcier de la tribu des Grandes feuilles et son futur apprenti. Mois du Bonheur, An 1038 après Néinnes.

La manipulation du fluide est plus une question d'apprentissage et de connaissance que de patrimoine génétique, mais comme les seuls " Sorciers " de Tanaephis sont Gadhars, on peut facilement supposer qu'il existe un ou des gènes qui prédisposent à la maîtrise du fluide. La magie Gadhar est relativement bien développée dans le supplément Poussière d'ange : on y explique que certaines personnes peuvent repérer le fluide et estimer sa quantité dans la nature ambiante, que les sorciers peuvent aussi canaliser le fluide et l'amener à eux, puis l'utiliser pour déclencher un effet, un pouvoir. Il est important de noter que les Gadhars ne peuvent pas accumuler le fluide en eux, ils sont en cela beaucoup plus limités que ceux qui devinrent les Pères ou bien que les Armes-dieux. De même, on nous explique que la magie Gadhar nécessite des rituels, plus ou moins longs, que ceux-ci peuvent déclencher des effets magiques, des charmes : guérison, malédiction (envoûtement, cauchemar), bénédiction (pluie, arme bénie, fertilisation des sols)…

Dans Contes et légendes, une section entière est dédiée au fluide : *De la magie et de ce qui en découle* pages 10 à 15, et vous pouvez comparer la magie Gadhar aux fabuleux potentiel des elfes qui est détaillé pages 89-90 de ce même supplément.

Dans les Frères de la Nuit, vous apprendrez que suite au retour de Wattanati et de son équipage, les Gadhars prennent conscience de leurs spécificités, notamment de leur possibilité de maîtriser le fluide, et comme les Armes-Dieux pillent cette énergie, les porteurs sont de plus en plus difficilement admis dans la jungle. Et au cœur de celle-ci, la quantité de fluide augmentant, la magie renaît…

Enfin dans Les voiles du destin, vous aurez encore d'autres données sur la magie elfique, en la personne de Liesse, une princesse Gadhar, qui plus qu'une hysnaton est une elfe parfaite… de plus vous apprendrez que le retour à la tradition Gadhar est fortement influencé par les infiltrés Stilfari'n et que le rejet des armes-dieux est d'autant plus facile pour eux qu'ils cultivent et possèdent de grandes quantités de Sable Ombreux (voir pages 26 et 27). Tandis que dans le supplément Vengeance, la magie symbiotique des Indigènes pourrait se rapprocher de la magie Gadhar (mais cette dernière ne sera jamais aussi puissante que celle décrite pour Vaeriel).

Que retenir de tout cela : Il est dit que d'une part que "*certains Gadhars apprirent à capter le fluide dans la nature et à la stocker en eux… et que ceux-ci devinrent les Pères*" ; par contre : les Gadhars actuels ne peuvent stocker l'énergie magique. Ils sont donc obligés d'amener à eux le fluide environnant et de l'utiliser aussitôt. De même, seuls quelques sorciers ont réussi à perpétuer ce savoir : il s'agit donc bien que quelque chose qui s'apprend et non d'un pouvoir inné (comme chez les elfes), d'ailleurs, un sorcier Gadhar à toujours avec lui 1D6 apprentis.

Au prix d'un long apprentissage, certains Gadhars prédisposés pour la manipulation du fluide peuvent maîtriser des techniques de concentration et des rituels variés. Mais à la différence de ce que nous avons détaillé pour la mémoire ancestrale, il n'y a pas de connotation religieuse ou mystique dans la Magie

Gadhar (même si dans la réalisation des rituels et dans la personnalité des sorciers, on peut retrouver une ambiance et des techniques utilisées par les chamans). La magie Gadhar est plutôt fondée sur une maîtrise de soi et sur une connaissance " surnaturelle " de la nature : la maîtrise de soi permet d'attirer le fluide et de l'utiliser, tandis que la connaissance de la nature permet d'y déceler le fluide mais aussi de déterminer la façon dont le sorcier pourra manipuler son environnement pour en obtenir l'effet désiré : par exemple pour faire tomber la pluie, il doit savoir qu'il faut un certain type de nuage et pas d'autres, et qu'il lui faut éviter de déclencher un orage... Cette connaissance de soi ne peut s'obtenir qu'avec des années " d'études " et d'apprentissage auprès d'un sage, d'un sorcier ou d'un " Souvenant ", une fois acquise, elle permet de ressentir les choses, de percevoir le fluide. Dans un 2ème temps, le futur sorcier doit apprendre les rituels qui vont lui permettre d'utiliser le fluide et d'obtenir une manifestation " magique ", ce qui n'est possible qu'auprès d'un sorcier.

Du point de vue des Gadhars, la magie est considérée comme un don des ancêtres et plus particulièrement des " Pères ", ils éprouvent donc un grand respect pour les sorciers, qu'ils considèrent comme les héritiers des " Pères ", généralement à la limite de la crainte. Les sorciers quand à eux " savent " qu'ils doivent leur magie à leurs ancêtres, mais en plus, qu'ils ont besoin du fluide (les Forces-Vives de la nature) pour utiliser leurs pouvoirs et effectuer des rituels ou lancer des sorts. Certains auront donc le plus grand respect pour l'ensemble des êtres vivants (à la façon des Tibétains boudhistes) tandis que d'autres, plus dominateurs, considéreront la nature comme un réservoir naturel de puissance. Ces derniers se comportent alors de façon mégalomaniaque, vivants entourés de guerriers d'élites et terrorisant les tribus qu'ils dominent.

Les sages ou les sorciers qui " connaissent " les traditions et qui ont une perception aiguë des Forces-Vives de la Forêt prennent des apprentis auxquels ils enseignent leur savoir et leur façon de voir le monde (au moins 1D6 apprentis par sorcier). Ils ouvrent l'esprit de leurs apprentis aux merveilles de la nature, des êtres et leur permettent de comprendre les forces qui les entourent. Alors les apprentis peuvent choisir diverses voies, en fonction des affinités naturelles qu'ils ressentent :
- parmi ceux qui perçoivent de façon particulière les auras des hommes, certains deviennent des guérisseurs, tandis que d'autres deviennent de grands leader (chef de tribu ou de guerre).
- les Gadhars qui perçoivent plus spécialement les auras des animaux et leurs sentiments vis-à-vis de leur environnement deviennent des dresseurs ou de grands chasseurs.
- quand ils perçoivent essentiellement le fluide qui baigne la nature dans son ensemble et perçoivent l'âme de la Grande Forêt, ils parviennent à s'immerger totalement en elle et deviennent les plus précieux des invisibles.
- quand ils perçoivent l'ensemble du fluide et reçoivent les pulsations de la Terre elle même, ils peuvent progresser plus loin dans la maîtrise de la magie et devenir des Sorciers.

Le code des couleurs corporelles

Les Gadhars initiés possèdent la capacité de percevoir le fluide qui baigne chaque chose, or pour les êtres vivants, l'aura prend la forme d'une auréole de couleur qui nimbe toute la personne et prend diverses couleurs selon ses sentiments du moment ou ses croyances profondes. Cette définition, appliquée aux Gadhars, nous fait aussitôt penser au code des couleurs corporelles que toute la population utilise afin d'exprimer et d'afficher ouvertement leurs sentiments et leurs pensées. Par exemple, le Jaune correspond au Courage, le Noir à la Maladie... (voir page 40 de Poussière d'ange).

On peut donc penser que le code des couleurs a pour origine la vision des auras et imaginer que celui-ci s'est développé quand de plus en plus de Gadhars se révélaient incapables de percevoir les auras par eux mêmes. Et ils ont progressivement développé un code leur permettant d'afficher de façon matérielle leurs sentiments, la codification ne se faisant pas au hasard, mais en respectant les auras que certains Gadhars arrivent encore à visualiser.

Le code des couleurs qui contribue au folklore Gadhar est donc une simple astuce développée par les Gadhars quand ceux-ci ont perdu leur faculté de percevoir naturellement les auras (ce qui c'est certainement produit lors du long Hiver de Raz). Leur vrai talent résidait dans un faculté ancestrale : la perception du fluide. Et désormais seule une infime fraction des Gadhars peuvent percevoir les auras et le fluide, et encore au prix d'un long apprentissage.

Traditions de la Grande Forêt

Ces trois modes de vie reflètent diverses façon d'interpréter l'existence du fluide au sein de la culture Gadhar, ils vous serviront à développer différentes tribus et de mieux faire comprendre à vos joueurs toute la pluralité du ce peuple.

- Dans de nombreuses tribus Gadhars du centre de la jungle, la Force-vive et donc le fluide, sont intimement liés aux animaux, aux hommes et aux plantes de la forêt et donc à la nature elle-même... De plus, les sorciers, les sages et ceux qui visualisent le fluide savent que les êtres-vivants ont une étroite

relation avec l'énergie magique et ils ont donc tendance à protéger la vie sous toutes ses formes. Ces Gadhars seront des extrémistes du pacifisme, ils prônent le respect de la vie, même pour la nourriture. Par exemple avant de partir en chasse, les chasseurs de ces tribus effectuent des rituels particuliers, en présence d'un sage ou du sorcier du village, s'excusant de devoir prendre la vie et les Forces-vives de leurs Frêres-animaux. Dans ces tribus le sorcier possédera une hutte personnelle au milieu du village, près de la hutte du chef ou du sage, au cœur de son clan.

- Une autre tendance Gadhar est de considérer que les Forces-vives sont intimement liées à la jungle elle-même et ils parlent alors d'elle comme d'une entité à part entière, la nommant la Grande Forêt. Ces tribus ont alors un grand respect de celle-ci, qui frôle parfois la crainte révérencielle… il ne faut pas offenser la Grande Forêt de peur de la voir se retourner contre ceux qui ont oser la profaner, il faut respecter son existence et sa puissance, car sans elle les sorciers seraient impuissants… Ces Tribus peuvent être très dangereuses pour les étrangers car elles développent des traditions propres, des usages très spécifiques, dont le non-respect entraîne la fureur de la tribu. Ainsi, à la suite d'une bévue des étrangers, la plus pacifique des tribus Gadhars, pourra se transformer en une bande de sanguinaires fanatiques… Par exemple, tuer un animal solitaire : style Monoclonius, célèbre dans la région, et considéré symboliquement comme un Fils de la Grande Forêt ; ou bien profaner un lieu sacré comme le cimetière des ancêtres, la source pure d'une rivière, un arbre millénaire datant de l'époque des Pères… Dans ces tribus, le sorcier habite avec ses apprentis, un peu à l'écart de la tribu, au plus près de la jungle sauvage et primitive, à cet endroit, il profitera au mieux de l'énergie brute de la Grande Forêt.

- Enfin, n'oublions pas que de nombreuses tribus Gadhars sont agressives et belliqueuses, certaines d'entre elles ont développé une autre conception du fluide, même si celle-ci est plus discutable… Les Forces-vives d'un animal ou d'un guerrier lui survivent après sa mort et si un guerrier les affronte avec vaillance et parvient à les tuer, celui-ci pourra s'approprier une partie de leur puissance. Ainsi, de nombreuses tribus n'hésitent pas à dévorer des parties du corps de leurs victimes, comme le cœur, le foie ou le cerveau, ou bien à conserver une partie de leur corps : par exemple les organes génitaux, les cheveux… Ces traditions se rapproche des comportements des Scories (les troupes d'élites d'hysnatons monstrueux) et sans doute trouvent-elles les mêmes origines (voir le culte du sang dans Souvenirs de guerre, page 59). Dans ce type de tribus, les sorciers habiteront à proximité d'un autel ou d'un totem de reliques, matérialisant la puissance du clan et de ses guerriers.

Exemples de Rituels de Magie Gadhar

Comme il est très bien dit dans Poussière d'Ange, il ne faut pas donner de liste des pouvoirs des sorciers Gadhars et cela à l'inverse des pouvoirs des armes-dieux ou des épices. La magie Gadhar ne doit normalement pas être suffisamment puissante pour gêner les porteurs d'armes-majeurs, elle est surtout présente pour donner un cachet tout spécial aux Gadhars et matérialiser les particularités de ce peuple. Voici tout de même des exemples des rituels dont vous pourrez munir vos PNJ sorciers pour agrémenter vos parties.

La guérison des corps :

La principale difficulté dans l'art de la guérison consiste à comprendre la nature du mal et son impact sur le métabolisme du malade ou du blessé : type de maladie, gravité, organes touchés, conséquences et transmissibilité (modes de contagion)… Si la maladie ou les blessures du patient sont bénignes à modérées le sorcier pourra pratiquer sa guérison dans un lieu quelconque, mais si elles sont graves ou critiques, alors le sorcier devra trouver un site particulièrement riche en fluide (d'autant plus riche et rare que la blessure ou la maladie est grave). Pour cela le sorcier doit réussir un jet sous Manipulation du fluide (modifié de -25% ou +25% selon le soin à apporter).

Une fois le lieu du rituel sélectionné, le sorcier et au moins un de ses apprentis entament alors l'appel des Forces-vives par un long chant d'hommage à la Forêt, aux ancêtres et aux Pères. La durée du chant sera fonction de l'importance des soins, dans les cas les plus critiques, le rituel pourra durer une nuit entière voire plus d'une journée… durant cette période, le sorcier tente de rassembler le fluide (jet sous Manipulation du fluide) et le canalise vers le site du rituel.

Enfin, au fur et à mesure que le fluide est canalisé à proximité du sorcier, celui-ci pratique ses soins sur le blessé, il peut aussi s'aider d'herbes médicinales ou d'épices. S'il réussi un nouveau jet sous Manipulation du fluide, tous les jets effectués par le sorcier ou ses apprentis pour soigner le patient auront un bonus de 25% (50% en cas de réussite critique), de même les épices utilisées auront une puissance augmentée de 50% (ou doublée dans le cas d'une réussite critique). Enfin, la récupération naturelle du patient est elle aussi améliorée d'un quart. Le sorcier, par contre, sera sérieusement éprouvé par le rituel et devra se reposer durant au minimum 2D10 heures.

La Voix des héros

A l'aide des chants appropriés, un sorcier peut se placer dans un état d'esprit tel que ses paroles auront un impact surnaturel sur son auditoire, il peut aussi faire profiter de sa magie un leader donné, par exemple un grand chef de guerre, un sage, un conteur… Si le but du rituel est simplement d'améliorer les talents d'orateurs d'un Souvenant, le sorcier peut effectuer un simple chant accompagné d'une bénédiction (chant d'une heure, peintures corporelles particulières : Ocre et Blanc). Par contre, si le rituel vise à décupler les talents de commandement d'un chef de guerre, il faudra que le chef en question passe une longue période de purification dans un lieu sacré (et riche en fluide). Puis qu'un groupe de sorciers, (généralement le sorcier et ses apprentis) passe plusieurs heures à chanter pour canaliser le fluide et finalement bénir le leader.

Les bonus donnés par un tel rituel irons donc de la simple augmentation des talents de conteurs d'un souvenant (+25% en Commandement ou dans une plus appropriée) à la bénédiction d'un véritable héros charismatique (gain temporaire de points de volonté, bonus de 50% en Commandement, réussite critique du prochain jet de Commandement…).